

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähtere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Xbox LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE -Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Über System Link

In Fatal Inertia können Sie per System Link mit bis zu 8 Personen spielen.

Um System Link nutzen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Jeder Spieler verfügt über eine Xbox 360 und ein Spieldatenmedium.
- Jede Xbox 360 ist an ein eigenes Fernsehgerät angeschlossen.

■ Ein Netzwerkgerät (Router, Hub) mit genügend Anschlüssen für alle Spieler und entsprechende LAN-Kabel sind vorhanden.

- Zwei Xbox 360-Konsolen für ein System Link-Spiel verbinden.
 1. Schalten Sie beide Xbox 360-Konsolen aus.
 2. Verbinden Sie die Ethernet-Anschlüsse auf den Rückseiten der Konsolen mit einem LAN-(Local Area Network)-Kabel.
 3. Schließen Sie jede Xbox 360-Konsole an ein eigenes Fernsehgerät an. Schalten Sie beide Konsolen ein.

■ Mehr als zwei Xbox 360-Konsolen für ein System Link-Spiel verbinden.

- ◆ Um mehr als zwei Konsolen zu verbinden, benötigen Sie zusätzliche LAN-Kabel und einen Ethernet-Hub, Switch oder Router. Bitte wenden Sie sich an Ihren Computerhändler, wenn Sie Fragen zu LAN-Kabeln oder Netzwerkgeräten haben.

1. Schalten Sie alle Xbox 360-Konsolen aus.
2. Schließen Sie jede Xbox 360-Konsole an ein eigenes Fernsehgerät an.
3. Schließen Sie jede Xbox 360-Konsole mit LAN-Kabeln an den Hub an.
4. Schalten Sie den Hub und danach alle Xbox 360-Konsolen ein.

■ Drahtlosverbindung verwenden

Sie können die Vorteile des System Link-Spiels auch mit dem Wireless LAN Adapter für Xbox 360 nutzen.

- ◆ Selbst wenn Sie über keinen WLAN-Router verfügen, sind dank der Ad-hoc-Netzwerkfähigkeiten der Konsole System Link-Spiele möglich. In einem Ad-hoc-Netzwerk können bis zu vier Xbox 360-Konsolen angeschlossen werden.

Dieses Spiel benötigt zum Speichern mindestens 80 KB freien Speicherplatz.



Mitte des 22. Jahrhunderts kontrolliert eine Hand voll riesiger Firmen nahezu die komplette Geschäftswelt, die Politik und den Unterhaltungssektor auf dem Planeten.

Um ihr Image in den Massen zu verbessern, haben diese Megafirmen mit dem Sponsoring ihrer eigenen, oftmals extremen Sportveranstaltungen begonnen.

Moderne Extremsportarten finden nicht mehr in den Städten früherer Jahrhunderte statt, sondern außerhalb der Städte in der ungezähmten Wildnis.

Fatal Inertia ist das mit Abstand beliebteste Sportspektakel.



In den rauen Umgebungen dichter Regenwälder, riesiger Gletschergebiete und Schluchten mit rasiermesserscharfen Felsen kann man sich als Fahrer bei Geschwindigkeiten von 900 km/h nur wenige Fehler erlauben. Bei Fatal Inertia geht es jedoch nicht nur um Geschwindigkeit: Die tapferen Männer und Frauen setzen ihr Leben in Kämpfen mit unkonventionellen Waffen aufs Spiel, die es auf der Welt bisher noch nicht gegeben hat. Bei solch unglaublichen Geschwindigkeiten und nur ein paar Meter über dem Boden kann ein Kampf oftmals in einer tödlichen Katastrophen enden.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved.
Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.
This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc.
Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc.

h r u n g

Jenseits von Asphalt und Gummi
verschwimmt die Landschaft zur
Zukunft des Extremsports.

Einführung	2
Schiffssteuerung	4
Spielen	8
Veranstaltungstyp	12
Mehrere Spieler	16
Mit Xbox LIVE verbinden	16
Werkstatt	18
Waffen	22
Umgebungen	26
Haftungsausschluss	28
THQ Customer Services	32

Inhalt

Textdesign: Matsui Jun (Plus Plan)

UNTERSTELLER

04

Xbox 360 controller

(Standard-Tastenbelegung)

[Linker Schalter]
Seitwärtsbewegung nach links.

[Linken Schalter doppelt antippen]
Seitenrolle nach links.
Wirft an Ihrem Schiff angebrachte Waffen ab und lässt feindliches Feuer abprallen.

[Linker Bumper]
Waffe - Sekundäre Waffe.
Bei den meisten Waffen wird mit der sekundären Waffe nach hinten geschossen.

[BACK -Taste]
Ansicht wechseln.

[Linker Stick]
Schiff lenken.

[Steuerkreuz]
Drücken Sie das Steuerkreuz nach unten, um eine Waffe abzuwerfen.

[START -Taste] Pausemenü

Zurück zum Rennen Zum Rennen zurückkehren

Verlust Das aktuelle Rennen aufgeben (nur Serienrennen)

Rennen neu starten Das Rennen neu starten (nur Schnelle Rennen)

Zurück zum Menü Zum vorherigen Menü zurückkehren

Optionen Spieleinstellungen ändern (S.28)



[X -Taste + A -Taste] Bremsverstärker

Wenn Sie die **X**-Taste halten, während Sie Schub geben, verringert sich Ihre Geschwindigkeit und die Boostanzeige wird gefüllt. Lassen Sie die **X**-Taste los, um Ihr Schiff nach vorne schnellen zu lassen. Diese Aktion ist nützlich, wenn Sie in engen Kurven bremsen müssen. Außerdem können Sie mit dieser Aktion Waffen abwerfen und feindlichem Feuer ausweichen. Überladen Sie den Boost nicht, da Ihre Triebwerke sonst aussetzen.

Einsatz des Bremsverstärkers



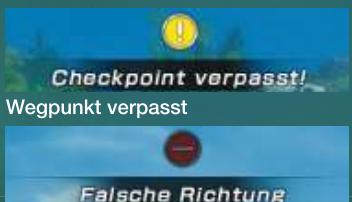
Spieldaten

06

Erklärung des Bildschirms

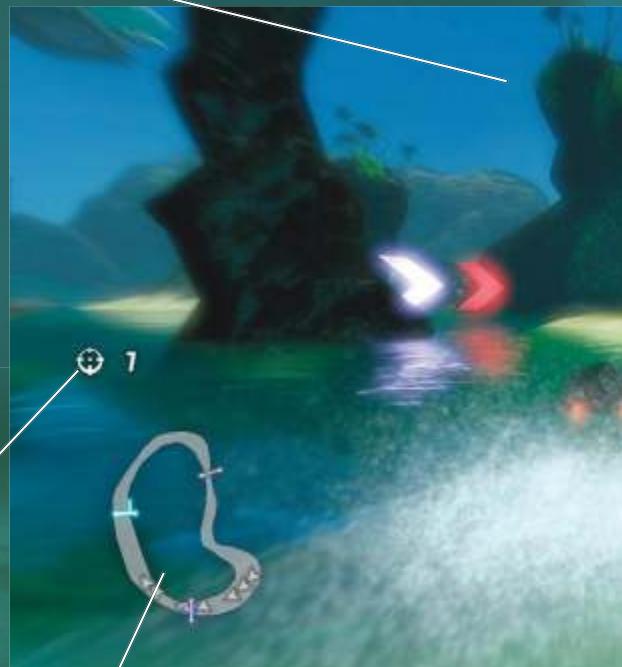
[Warnung]

Diese beiden Warnungen zeigen an, dass Sie von der vorgegebenen Strecke abgekommen sind. In beiden Fällen ist es oftmals am besten, das Schiff mit der **Y**-Taste zurückzusetzen.



[Kampfpunkte]

Punkte, die Sie durch einen erfolgreichen Angriff auf ein feindliches Schiff während des Rennens erhalten haben (S. 13).



[Streckenkarte]

Minikarte der Strecke



- Rennstrecke
- Schiff von Spieler 1 (1S)
- Feindliches Schiff
- Schiff von Spieler 2 (2S)
- Wegpunkt
- Nächster Wegpunkt
- Starttor
(Die Linie zeigt die Fahrtrichtung auf der Strecke an.)



[Platzierung und Geschwindigkeit]

Hier erscheint Ihre momentane Platzierung. Ihre aktuelle Geschwindigkeit wird unter der Platzierung angezeigt.

[Zeit]

Zeigt die Gesamtzeit an. Wenn Sie durch das Starttor fliegen, erscheint zusätzlich Ihre Rundenzzeit.

[Rundenzahl]

Aktuelle Runde/Verbleibende Runden

[Zwischenzeit]

Wenn Sie einen Wegpunkt passieren, wird hier der zeitliche Abstand zum nächsten KI-Gegner vor oder hinter Ihnen angezeigt.

[Waffensymbol]

Ihre aktuelle Waffe. Die Anzahl der Scheiben steht für die Anzahl der restlichen verfügbaren Schüsse. In diesem Fall können Sie drei Mal schießen.



[Boostanzeige]

Zeigt die Menge der Bremsverstärkerladung an. Wenn Sie die Anzeige überladen, hält Ihr Schiff vorübergehend an.



[Wegpunkt]

Sie müssen jeden Wegpunkt in der richtigen Reihenfolge passieren. Der nächste Wegpunkt wird durch einen hellblauen Strahl gekennzeichnet.



[Waffenlager]

Fliegen Sie über dieses Objekt, um Ihr Schiff mit einer zufälligen Waffe auszurüsten.

Ein Spiel starten



Folgen Sie den Hinweisen des Xbox 360-Handbuchs, um zu beginnen.
Drücken Sie die START -Taste im Eröffnungs- oder Titelbildschirm, um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ

Einzelspieler	Ein Solospiel starten. Wählen Sie zwischen Schnelles Rennen, Training (S. 10) und Karrieremodus (S. 11).
Mehrere Spieler (P.16)	Online, per Netzwerk oder mit geteiltem Bildschirm gegen andere Spieler antreten.
Werkstatt (P.18)	Schiffe erstellen oder anpassen. Sie können diese Option erst auswählen, wenn Sie eine Karriere beginnen.
Optionen (P.28)	Spieleinstellungen ändern.

Daten speichern/laden

Zeiten, Karrierefortschritte und angepasste Schiffe werden während des Spiels automatisch in Ihrem Spielerprofil gespeichert und basierend auf Ihrem Profil zu Beginn des Spiels geladen.

Xbox-Spielerprofile

Fatal Inertia speichert Spieldaten für jedes Xbox-Spielerprofil. Wenn Sie verschiedene Profile verwenden, können Sie unterschiedliche Daten speichern.

* Sie müssen sich auf Ihrem Spielerprofil anmelden, um Ihren Spielfortschritt zu speichern. Sie können auch ohne Profil spielen, allerdings werden in diesem Fall Ihre Daten nicht dauerhaft gespeichert. Wenn Sie sich während des Spiels an- oder abmelden, wechseln Sie automatisch zum Titelbildschirm.

* Weitere Informationen finden Sie im Xbox 360-Handbuch.

Ablauf des Rennens

1 Starttor

Wenn der Countdown endet, erscheint START auf dem Bildschirm und das Rennen beginnt.



2 Wegpunkte in der richtigen Reihenfolge passieren

Der nächste zu passierende Wegpunkt wird angezeigt.



3 Feindliche Schiffe mit Waffen angreifen

Durch erfolgreiche Angriffe auf feindliche Schiffe erhalten Sie Kampfpunkte (S. 13).

HINWEIS

Wenn Sie schon eine Waffe ausgerüstet haben, können Sie auch dann keine neuen Waffen erhalten, wenn Sie über ein Waffenlager fliegen. Benötigen Sie während des Rennens eine neue Waffe, verwenden Sie Ihre aktuelle Waffe oder drücken Sie das Steuerkreuz nach unten, um die Waffe abzuwerfen.



4 Wenn Sie nach der festgelegten Rundenanzahl das Starttor passieren, endet das Rennen.

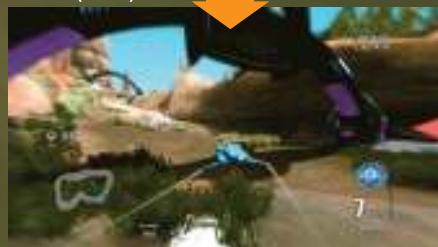
Die Rundenanzahl ist je nach Strecke unterschiedlich (S. 10) (außer beim [Ausscheiden] (S. 12)).

HINWEIS

Zusammenstöße mit anderen Schiffen oder Hindernissen bzw. Angriffe mit Waffen (z. B. Magneten) beschädigen Ihr Schiff. Werden die Schäden kritisch, explodiert Ihr Schiff und Sie müssen aufgeben.



Unterwasserminen und Gasbomben
Zusammenstöße führen zu Schäden.



Ein kurz vor der Explosion stehendes Schiff.

Schnelles Rennen

Ideal für ein Spiel zwischendurch.

Spielablauf im Schnellen Rennen

1 Einstellungen

Drücken Sie den linken Stick nach oben/unten, um eine Einstellung zum Bearbeiten auszuwählen. Drücken Sie den rechten Stick nach links/rechts, um die Einstellung zu ändern. Über die **Y**-Taste erhalten Sie zufällige Einstellungen. Drücken Sie die **A**-Taste, um fortzufahren.

2 Schiff auswählen

Wählen Sie eines Ihrer angepassten Schiffe oder ein Standardschiff aus, mit dem Sie fliegen möchten. Drücken Sie die **Y**-Taste, um zwischen diesen beiden Schiffsgruppen zu wechseln.

3 Rennen starten

Außer bei Zeitwettkämpfen finden Rennen mit 8 Schiffen statt. Am Ende des Rennens wird das Ergebnis angezeigt.

Einstellungen

Liga	Schwierigkeitsgrad. Im Laufe der folgenden Ligen steigt sich der Schwierigkeitsgrad der Gegner ; [Ausstellung] -> [Professional] -> [Elite].
Veranstaltung	Die Art des Rennens, in dem Sie antreten (S. 12).
Umgebung	Die Umgebung, in der das Rennen stattfindet (S. 26).
Strecke	Die Rennstrecke. In jeder Umgebung sind mehrere Strecken verfügbar.
Bedingungen	Die Bedingungen, unter denen das Rennen stattfindet. Diese sind je nach Umgebung unterschiedlich.
Verschiedene Bedingungen	Morgen/Mittag/Abend/Sonnenuntergang/Nacht/Klar/Bewölkt/Schneesturm/Stürmisches Wetter.

Training

Erlernen Sie die Regeln und die Steuerung des Schiffs während des Spiels.



Piloten-Kategorie	Erlernen der Renn- und Fluggrundlagen.
Kampf-Kategorie	Erlernen des Einsatzes und der Charakteristiken von Waffen.
Ereignis-Kategorie	Erlernen der Regeln und Besonderheiten der verschiedenen Veranstaltungen (P. 12).

Karrieremodus

Treten Sie in verschiedenen Rennserien an und erhalten Sie Aufrüstungen, um Fatal Inertia-Weltmeister zu werden. Die Serien bestehen aus 4 aufeinander folgenden Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmer Serienpunkte basierend auf ihren Endplatzierungen erhalten. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt die Serie.

Spielablauf im Karrieremodus

1 Liga auswählen

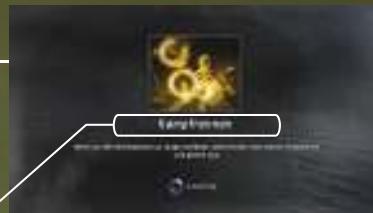
Zu Beginn Ihrer Karriere fliegen Sie ein einzelnes Einladungsrennen, das Sie gewinnen müssen, um die erste FI-Liga freizuschalten. Im Verlauf des Spiels können Sie zwischen verschiedenen Ligen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad wählen.

2 Schiff auswählen

Wenn Sie den Karrieremodus zum ersten Mal starten, wird ein Schiff der Merkurklasse für Sie ausgesucht. Wenn Sie gewinnen und im Spiel forschreiten, können Sie ein Schiff Ihrer Wahl verwenden und in der Werkstatt anpassen. Auf die Werkstatt greifen Sie aus dem Hauptmenü heraus zu.

3 Rennen starten

Im Ladebildschirm vor den Rennen einer Serie wird angezeigt, um welchen Veranstaltungstyp es sich handelt. An jeder Serienveranstaltung nehmen 8 Schiffe teil.



Veranstaltungstyp überprüfen

4 Ergebnis

Sie erhalten Punkte basierend auf Ihrer Endplatzierung.



Gesamte Serienpunkte

Punkte für das aktuelle Rennen

Platzierung	Serien-Punkte (1 Rennen)
1.	10 Punkte
2.	8 Punkte
3.	6 Punkte
4.	4 Punkte
5.	3 Punkte
6.	2 Punkte
7.	1 Punkt
8.	0 Punkte

5 Serienergebnis

Der Pilot mit den meisten Punkten am Ende der vier Rennen wird Champion. Gibt es einen Gleichstand von Serienpunkten, gewinnt der Spieler mit den meisten Kampfpunkten. Wenn Sie sich unter den ersten 3 platzieren, können Sie eine neue Serie beginnen und erhalten Teile für Ihr Schiff. Das Ergebnis und die erhaltenen Teile werden automatisch gespeichert.



6 Belohnung für Kampfpunkte

Der Spieler mit den meisten in der Serie gesammelten Kampfpunkten erhält als Sonderpreis entweder einen neuen Satz Lackierungen oder Embleme für sein Schiff.

Kampfrennen

Der in Fatal Inertia hauptsächlich verwendete Veranstaltungstyp. Sie haben Zugriff auf alle Arten von Waffen, die Sie einsetzen müssen, um Ihre Gegner zu schlagen und zu gewinnen.



Es gibt keine speziellen Beschränkungen. Spielen Sie diesen Veranstaltungstyp, bis Sie mit dem Spiel vertraut sind.

Ausscheiden

Diese Veranstaltung geht über sieben Runden. Nach jeder Runde wird das letztplatzierte Schiff zerstört.



Das letzte verbleibende Schiff gewinnt das Rennen. Am Ende einer Runde dürfen Sie sich nicht auf dem letzten Platz befinden!

Speed

Bei dieser Veranstaltung erhalten Sie durch Waffenlager nur Raketen, Kraftwellen (S. 23) und Zeitverzögerungen (S. 25), was zu Rennen mit extremen Geschwindigkeiten führt.



Um Objekten in Speedrennen auszuweichen, benötigen Sie blitzschnelle Reaktionen.

Kampfpunkte

Sie erhalten Kampfpunkte für jeden erfolgreichen Waffeneinsatz gegen andere Teilnehmer. Am Ende einer Serie im Karrieremodus erhält der Pilot mit der höchsten Gesamtzahl an Kampfpunkten Zugriff auf neue Lackierungen und Embleme für sein Schiff.

Aktion

Kampfpunkte

Einen Magneten am Gegner befestigen	1 Punkt
Einen Gegner mit einer Rakete treffen	10 Punkte
Ein Gegner fliegt durch den Rauch Ihrer Rauchbombe	1 Punkt pro Gegner
Einen Gegner mit einer Kraftwelle treffen	5-10 Punkte pro Gegner
Einen Gegner mit einem Kraftfeld abdrängen	20 Punkte pro Gegner
Ein Kabel am Gegner befestigen	5 Punkte
Zwei Gegner mit einem einzelnen Kabel verbinden	20 Punkte
Einen Gegner mit einem Kabel am Boden befestigen	10 Punkte
Einen Gegner mit einem EMP-Puls treffen	10 Punkte pro Gegner
Ein gegnerisches Schiff zerstören	100 Punkte

Magnet Mayhem

Bei dieser Veranstaltung gibt es auf der Strecke keine Waffenlager. Jedes Schiff erhält automatisch nach einer bestimmten Zeit neue Magneten, was zu wilden Kämpfen und oftmals vielen zerstörten Schiffen führt.



Die Steuerung Ihres Schiffs wird ziemlich schwierig, wenn viele Magneten daran befestigt sind. Um sie loszuwerden, müssen Sie Aktionen wie Rollen und Bremsverstärker einsetzen.

Unterschiede in der Magnetkapazität

Die Anzahl an Magneten, die ein Schiff mit einem Schuss abfeuern kann, ist je nach Typ unterschiedlich.



Magnet

Titanklasse

x **3**

Phönixklasse

x **2**



Merkurklasse

x **1**

Auroraklasse x **1**



Zeitwettkampf

Versuchen Sie Ihren Rekord zu brechen, während Sie allein auf der Strecke unterwegs sind.



Zeitwettkämpfe sind optimal, um sich mit einer Strecke vertraut zu machen, bevor Sie gegen andere Piloten antreten.



Der Einsatz des Bremsverstärkers im Starttor ist wichtig für optimale Zeiten.



Merken Sie sich Ihre Ideallinie, um die maximal mögliche Zeit herauszuholen!

Menü Mehrere Spieler

Geteilter Bildschirm Schnelles Rennen Zwei Spieler treten im selben Rennen an. Der Bildschirm wird geteilt.

Geteilter Bildschirm Serie Zwei Spieler kämpfen in vier Rennen um die meisten Serienpunkte. Der Bildschirm wird geteilt.

Xbox LIVE An einem Onlinerennen teilnehmen.

System Link An einem Netzwerkrennen per LAN teilnehmen.

Ranglisten Die aktuellen TrueSkill™-Weltranglisten anzeigen.

Netzwerkrennen (Xbox LIVE/System Link)

In einem Netzwerkspiel können Sie gegen bis zu 7 weitere Spieler antreten.

Sind keine 7 anderen Spieler verfügbar, werden die fehlenden Piloten durch computergesteuerte Gegner ersetzt.



Xbox LIVE

Verbinden Sie sich per Xbox LIVE mit anderen Spielern aus verschiedenen Regionen und treten Sie gegen sie an (S. 1).

Schnelles Rennen mit Platzvergabe Ein schnelles Online-Einzelrennen gegen andere Spieler der gleichen Fähigkeitenstufe starten. Dieser Spielmodus wirkt sich auf Ihre TrueSkill™-Einstufung aus.

Schnelles Rennen ohne Platzvergabe Dieser Modus ähnelt dem Schnellen Rennen mit Platzvergabe, wirkt sich jedoch nicht auf Ihre TrueSkill™-Einstufung aus.

Spiel finden Nach einem vorhandenen Spiel anhand bestimmter Kriterien suchen.

Spiel erstellen (S. 17) Zum Host (Rennleiter) werden, Bedingungen des Rennens festlegen und auf andere Spieler warten.

Ein Spiel hosten

Nachdem Sie [Spiel erstellen], gewählt haben, können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Mit Platzierung / Ohne Platzierung	Wählen Sie aus, ob sich das Spiel auf die TrueSkill™-Einstufung auswirken soll (nur Xbox LIVE).
Privat/Öffentlich	Mit der Option [Privat] werden nur eingeladene Teilnehmer zugelassen (nur Xbox LIVE).

Spiel-Lobby

In der Spiel-Lobby treffen sich der Host und die Teilnehmer vor dem Rennen. Der Host kann das Rennen erst starten, nachdem alle anderen Spieler angezeigt haben, dass sie bereit sind.



START -Taste

(Nur Host) Das Rennen starten. Kann ausgewählt werden, wenn mindestens zwei Spieler anwesend sind und angezeigt haben, dass sie bereit sind.

B -Taste

(Außer Host) Zeigt anderen Spielern an, dass Sie bereit für das Rennen sind.

Y -Taste

Die Lobby verlassen. Wenn der Host das Spiel beendet, verschwindet die Lobby.

Y -Taste

(Nur Host) Einstellungen für das Rennen ändern.

Während der Auswahl eines Spielers A drücken

Öffnet ein Popup-Fenster, in dem Sie einen Teilnehmer aus dem Spiel werfen (nur Host), sich ein Spielerprofil ansehen oder eine Spielerbeurteilung verschicken können.

X -Taste

Wählen Sie ein Schiff für das Rennen.

System Link

Verbinden Sie zwei oder mehr Xbox 360-Konsolen mit einem LAN-(Local Area Network)-Kabel und spielen Sie im Netzwerk.

Spiel mitmachen Eine Liste mit Rennen anzeigen und ein Rennen zur Teilnahme auswählen.

Spiel erstellen Zum Host (Rennleiter) werden, Bedingungen des Rennens festlegen und auf andere Spieler warten.

Anpassen

Nachdem Sie das Einladungsrennen im Karrieremodus gewonnen haben, können Sie Ihr erstes Schiff in der [Werkstatt] anpassen. Im Verlauf der Karriere erhalten Sie Zugriff auf vier Standardschiffe, können ihre Kraft und Leistungsfähigkeit steigern sowie ihr Erscheinungsbild ändern. Ihr angepasstes Schiff ist in jedem Wettbewerb in Fatal Inertia einsetzbar.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, weitere Teile zu erhalten:

- *Platzieren Sie sich unter den ersten 3 in einer Karrieremodus-Serie.
- *Holen Sie die meisten Kampfpunkte in einer Karrieremodus-Serie.
- *Erfüllen Sie bestimmte Bedingungen (S. 28).

Ein Schiff anpassen

1 Schiff auswählen

Wenn Sie das Symbol Neues Schiff auswählen, werden die vier Standardschiffe angezeigt. Wählen Sie eines mit der A-Taste aus, um es zur Ihrer Werkstatt hinzuzufügen, wo Sie es anpassen können. Drücken Sie die X-Taste, um ein angepasstes Schiff zu löschen.



2 Schiff anpassen

Verwenden Sie erhaltene Teile, ändern Sie Farben etc. Die Leistung des Schiffs kann sich durch Teile, die die Leistung beeinflussen (z. B. Tragflächen), ändern. Behalten Sie die Leistung während des Anpassens im Auge.

In der Kurzeinführung zu Schiffen (S. 20) finden Sie Tipps bezüglich der Leistung.



Im Leistungs-Balkendiagramm steht Blau für eine Leistungssteigerung und Rot für eine Leistungsverringerung.

3 Angepasstes Schiff speichern

Wählen Sie [Fertig], wenn Sie die Anpassung beendet haben. Ihr angepasstes Schiff wird automatisch gespeichert.



Aufrüstungen

Einige Teile wirken sich auf die Leistung des Schiffs aus, mit anderen ändern Sie das Erscheinungsbild.

Leistung

Motor	Ändert Spitzentempo und Beschleunigung.
Bremse	Ändert Brems- und Bremsverstärkerkraft.
Rumpf	Wirkt sich auf Stärke, Gewicht und Beschleunigung aus.
Tragflächen	Wirkt sich auf Führung, Beschleunigung und Spitzentempo aus.

Erscheinungsbild



Lackierung

In Fatal Inertia können Sie zwischen vielen verschiedenen Lackierungen wählen: von Glanzfarben über Metalliclackierung bis hin zu speziellen Mustern. Die Lackierung wirkt sich nicht auf die Schiffsleistung aus.

Emblem

Sie können an der Vorderseite des Schiffs ein Emblem anbringen. Embleme wirken sich nicht auf die Schiffsleistung aus.

Die mittlere Leistung in allen Bereichen macht diese Klasse perfekt für jeden Piloten.

DATEN

Spitzentempo	C
Beschleunigung	B
Führung	B
Bremsen	C
Gewicht	B
Kraft	C

Viele fortgeschrittenen Piloten und Anfänger bevorzugen Schiffe der Phönixklasse aufgrund ihrer ausgewogenen Funktionalität.

Phönix K l a s s e



Schiffstyp

DATEN

Spitzentempo	D
Beschleunigung	A
Führung	A
Bremsen	D
Gewicht	D
Kraft	B

Obwohl das Spitzentempo dieser Klasse gering ist, besitzt sie eine überlegene Beschleunigung und Führung. Ein gutes Schiff für Anfänger.

Merkur K l a s s e



Einzigartige Beschleunigung und Steuerbarkeit.

*Die Leistungsstufen entsprechen denen zu Beginn des Spiels. Die Leistung unterteilt sich in die Stufen A, B, C und D, wobei A die beste ist (bzw. die schwerste für den Wert "Gewicht").

21

Schiffstyp

Die unglaubliche Geschwindigkeit und eine geringe Stabilität sind keine gute Kombination für Anfänger.



Aurora
klasse

DATEN

Spitzentempo	A
Beschleunigung	C
Führung	C
Bremsen	B
Gewicht	C
Kraft	D

Aurora-Designs erreichen erstaunliche Höchstgeschwindigkeiten, können jedoch instabil und schadensanfällig sein.



Titan
klasse

DATEN

Spitzentempo	B
Beschleunigung	D
Führung	D
Bremsen	A
Gewicht	A
Kraft	A

Diese Klasse ist gegenüber Stößen und Waffen recht unempfindlich. Ihre Schwäche sind Geschwindigkeitswettbewerbe, im Kampf kann sie jedoch punkten.

Wer der massiven Titanklasse im Weg steht, hat ein Problem.

Magnet



Magnete sind die Standardwaffe in Fatal Inertia und werden von den Metallrumpfen der Schiffe angezogen. Wenn sie sich an einem Schiff befinden, ziehen sie es nach unten und bringen es aus dem Gleichgewicht, was die Steuerung erschwert. Nach kurzer Zeit wird der Magnet überlastet und explodiert, wenn der Pilot ihn nicht vom Rumpf entfernen kann.

RB

Nach vorn schießen

Magnete werden von allen Schiffen in der Nähe angezogen. Die Magnetkraft wird erst aktiviert, wenn Sie die Feuertaste loslassen. Wenn Sie also einen bestimmten Gegner in einer Gruppe anvisieren möchten, können Sie die Taste so lange gedrückt halten, wie Sie möchten.

LB

Nach hinten schießen

Werfen Sie Magnete hinter dem Schiff ab, um Gegner loszuwerden.



Nach vorn schießen

Clustermagnete



Ein Clustermagnet ist ein Behälter mit Magneten, die bei Annäherung durch einen Sensor ausgelöst werden. Wird ein metallisches Objekt in der Nähe erkannt, explodiert der Clustermagnet und setzt die enthaltenen Magnete frei.

RB

Nach vorn schießen

Vermeiden Sie enge Bereiche wie z. B. Höhlen und verwenden Sie ihn auf offenen, geraden Flächen. Ist am wirksamsten, wenn sich viele Gegner eng beieinander befinden.

LB

Nach hinten schießen

Als Falle auf jeden Fall gut einzusetzen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie langsam fliegen, da der Clustermagnet sich an Ihr Schiff heften könnte.



Nach hinten schießen

Rakete



Bei der Rakete handelt es sich im Grunde genommen um einen magnetischen Raketenbooster. Nach dem Anbringen am gegnerischen Schiff zündet der Booster und übt eine extrem starke Kraft auf den Punkt aus, an dem sich die Rakete befindet.

RB Nach vorn schießen

Das Abschießen einer Rakete nach vorn funktioniert fast genauso wie bei Magneten. Die Rakete wird von Schiffen in der Nähe angezogen und zündet, wenn sie sich am Rumpf befindet.

LB Nach hinten schießen

Wenn Sie nach hinten feuern, können Sie eine Rakete abwerfen, um einen starken Geschwindigkeitsschub zu erhalten.



Nach hinten schießen

Kraftwelle



Die Kraftwelle löst einen starken Energiestoß aus, mit dem Sie die Ausrichtung aller Schiffe und Waffen in direkter Nähe verändern und an Rümpfen angebrachte Waffen deaktivieren können.

RB Nach vorn schießen

Es ist zwar schwierig, mit dieser Waffe zu zielen, die Wucht ihrer Explosion ist jedoch gewaltig und kann eine große Gruppe feindlicher Schiffe ausschalten.

LB Nach hinten schießen

Wenn Sie eine Kraftwelle nach hinten abfeuern, explodiert sie direkt hinter Ihnen und verschafft Ihnen einen plötzlichen Geschwindigkeitsschub – seien Sie also vorsichtig.



Nach vorn schießen

Rauchbombe



Erzeugt eine Rauchwolke. Wenn Sie sie z. B. mit dem richtigen Timing vor einer scharfen Kurve einsetzen, können Sie die gegnerischen Piloten im Blindflug vor die Wand krachen lassen!

RB Nach vorn schießen

Das Geschoß explodiert beim Auftreffen und setzt eine Rauchwolke frei.

LB Nach hinten schießen

In diesem Fall explodiert die Rauchbombe direkt hinter Ihrem Schiff.



Nach hinten
schießen

Kabel



Mit dem Kabel können Sie Gegner festbinden, um Kurven schleudern oder sogar Ihr Schiff mit den elastischen Eigenschaften beschleunigen. Jedes Ende des Kabels wird separat abgefeuert.

Ein magnetisches Ende abfeuern

Befestigt ein Kabel am Schiff vor Ihnen. Befinden sich dort mehrere Schiffe, drücken Sie schnell zwei Mal **RB**, um zwei Schiffe zu verbinden.



Ein Ankerende abfeuern

Befestigt das Kabel vor Ihnen am Boden. Wenn Sie es richtig machen, wird Ihr Schiff gezogen und gewinnt an Geschwindigkeit. Nachdem Sie das Kabel mit dem magnetischen Ende an einem Schiff befestigt haben, können Sie mit der **LB** Ihren Gegner behindern.



Kraftfeld



Nach der Aktivierung schützt das Kraftfeld vorübergehend vor allen Angriffen und deaktiviert außerdem am Schiff angebrachte Waffen.

LB or RB

Kein Unterschied zwischen Primär- und Sekundärmodus.

Da das Kraftfeld undurchdringbar ist, können Sie sich ganz aufs Fliegen konzentrieren.



3

EMP



Mit dem EMP schalten Sie vorübergehend alle magnetischen und elektrischen Kräfte in Ihrer Nähe aus. Diese Waffe deaktiviert sofort die Triebwerke und die Schwebefähigkeit aller Schiffe in der Nähe, sodass sie die Kontrolle verlieren. Außerdem werden alle an Ihrem Schiff angebrachten Waffen abgeworfen.

LB or RB

Kein Unterschied zwischen Primär- und Sekundärmodus.

Wenn Sie diese Waffe abfeuern, flackert der Bildschirm kurz. Behalten Sie die Strecke im Auge.



3

Zeitverzögerung



Die Zeitverzögerung verlangsamt die Zeit – außer für Ihr Schiff. Nutzen Sie diesen Effekt, um an den anderen Schiffen vorbeizuziehen.

LB or RB

Kein Unterschied zwischen Primär- und Sekundärmodus.

Diese Waffe erscheint nur selten, kann aber genutzt werden, um das Feld von hinten aufzurollen. Seien Sie vorsichtig, damit Sie bei diesen hohen Geschwindigkeiten mit nichts zusammenstoßen!



8



Verlassene Schlucht

Inmitten der riesigen Felsen der verlassenen Schlucht scheint die Zeit stillzustehen. Diese Schlucht ist seit der Schließung einer Bergbaufirma im frühen 20. Jahrhundert verlassen und seit 200 Jahren fast unverändert. Überreste der Firma sind in großer Zahl vorhanden. Als Pilot sollten Sie auf diese nicht mehr ganz so stabilen Hindernisse achten.



Regenwald

Im Regenwald gab es früher ein Holzfällerlager, mittlerweile befindet er sich aber größtenteils wieder in seinem natürlichen Zustand. In einer der anspruchsvollsten Umgebungen in Fatal Inertia rasen die Piloten mit 400 km/h in dichten Nebel, fliegen durch Wasserfälle und weichen riesigen Stämmen aus, die jederzeit herunterkrachen können.

Irgendwo im Südpazifik liegt eine unbewohnte Inselgruppe mit atemberaubenden Landschaften, kräftigen Farben, tropischer Vegetation und glitzerndem Wasser. Die Strecken auf der Paradiesinsel mögen relativ weitläufig erscheinen, doch Schiffswracks und andere an den Strand gespülte Hindernisse sorgen für sehr anspruchsvolle Rennen.

Paradiesinsel





Teufelsvulkan

Der Teufelsvulkan hat seinen Namen erhalten, nachdem sein letzter großer Ausbruch einen Teil der in der Nähe befindlichen Stadt Echo City vernichtet hat. Die Überreste dieser ehemals florierenden Industrieregion – von den Gerippen riesiger Gebäude bis hin zu großen Ölpipelines – sind über das ganze Gebiet verstreut. Das gebirgige Gelände und steile Verwerfungen machen den Teufelsvulkan extrem gefährlich.



Gletscherbucht

Vor den Küsten dieser Umgebung, einer schneenumwehten Region der nördlichen Rocky Mountains, schwimmen Gletscher en masse. Die Piloten müssen sich durch Wälder, Eishöhlen und dichte Schneestürme kämpfen. Wenn Sie diese Bedingungen meistern, gehören Sie zu den wahren Elitepiloten.

Einstellungen

Wählen Sie [Optionen] im Hauptmenü oder drücken Sie während des Spiels die  START -Taste, um Einstellungen zu ändern.

(*) zeigt Einstellungen an, die während des Spiels geändert werden können. Standardeinstellungen zu Beginn des Spiels erscheinen in Gelb.

Anzeige

Minikarte (*)	Eine Minikarte rechts unten auf dem Bildschirm anzeigen. [An/Aus]
Warnungen (*)	Warnmeldungen im oberen Bildschirmbereich anzeigen. [An/Aus]
Tacho (*)	Tachoeinheiten ändern. [km/h (Kilometer pro Stunde)/mph (Meilen pro Stunde)]
Standardansicht	Ansicht auswählen. <Ansichten mit der  BACK -Taste ändern> [Nachfolgend (normale Ansicht) / Nah (Direkt hinter dem Schiff) / Pilotenkanzel (Ansicht aus dem Cockpit)]
Gegneranzeige	Anzeige von Gegnerinformationen auswählen [Aus/Nur Einstufung/ Namen und Platzierungen]

Steuerung

Controllereinstellungen	Tastenzuweisung ändern.
Vertikale Achse (*)	[Normal (Herunterdrücken des Sticks lässt das Schiff steigen) / Umgekehrt (Herunterdrücken des Sticks senkt das Schiff ab)]
Vibration (*)	Vibrationseinstellung. [An/Aus]

Ton

Musiklautstärke (*)	Musiklautstärke während des Spiels einstellen.
Lautstärke der Effekte (*)	Lautstärke der Soundeffekte einstellen.

Profil

FI-Speicherdatei zurücksetzen	Alle gespeicherten Fortschritte, Schiffe, Zeiten etc. löschen.
Speichermedium wechseln	Das Medium wechseln, auf dem Daten gespeichert werden.
Spieldaten laden	Ein Speichermedium wählen und alle darauf gespeicherten Daten laden.

Achievements

Über die Xbox 360-Steuerung können Sie sich die Ergebnisse ansehen.
Es gibt mehr als 50 verschiedene Achievements, die sich auf Ihre Spielerpunkte auswirken und mit denen Sie Teile erhalten können, um Ihr Schiff anzupassen.

Credits

Eine Liste der Mitglieder des Entwicklungsteams, das an diesem Spiel gearbeitet hat.

Dolby® Sound Setup

Dieses Spiel wird in Dolby® Digital 5.1 Surround-Sound präsentiert. Schließen Sie Ihre Microsoft® Xbox 360™ mit einem optischen Digitalkabel an ein Sound-System mit Dolby Digital-Technologie an. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel, Xbox 360 AV-Kabel mit S-Video-Anschluss. Wählen Sie unter "System" an der Xbox 360 Steuerung "Konsoleneinstellungen", dann "Audio", dann "Digitalausgang" und schließlich "Dolby Digital 5.1" und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.